

Dans ma main est cette clé gorgée de rouille.

Elle défie.

Elle dit son énigme.

J'ai dessiné son galbe.

J'ai comparé ses formes aux secrets obscures de maintes serrures.

Toutes demeurent rétives.

Son odeur teinte souvent mes doigts.

Une belle excuse, non ce n'est pas le tabac !

L'âcreté des bouffées, qui ne goudronnent pas mes poumons, confie aux nuages mes rêveries sur cet ailleurs.

Celui sur lequel ouvre la serrure que condamne cette lisière.

Les plans fleurissent et se fanent comme mes amies, les éphémères de la faigne.

Étrangement,

les fleurs me parlent.

Elles m'offrent plus que les paroles qu'emporte le vent.

Elles distillent leurs teintes nuancées d'arômes.

Leurs pistils sont leurs langues piquantes.

Elles en poinçonnent le monde, tout autour.

Si bien que s'estompe la laideur des murs.

Elles m'émerveillent.

Mais les nuages plus encore.

Eux câlinent la lumière.

Eux dissipent la fièvre.

Eux sont un nid de douceur.

Parmi eux, j'oublie encore.

Un peu seulement, je gâche un peu temps.

Je suis le plus souvent seul caché derrière mes miroirs ouverts sur ce monde qui m'échappe ou m'étouffe parfois.

Je crains les habits de colère, les cris.

Je voudrais que mes mots guident les pluies.

Ces avalanches de piqûres écorniflent mon écorce sous laquelle dort mon cœur-sec.

Je me dérobe, je demeure à portée des voix de feuilles, loin des histoires de familles à moi étrangères.

J'ai sous mon aile, celle d'ange bizarre que je suis, ma seule famille.

En elle j'ai adouci la rugosité de mon tronc.

Avec ces fétus d'âmes recueillies au gré des bourrasques d'égrégore je savoure le presque rien.

Je voudrais leur donner tout ce que je sais, presque.

Je voudrais leur offrir tout ce que j'espère.

Je voudrais leur donner tout ce que j'entends.

Leur silence me désole parfois pourtant.

J'aime leur chaleur.

La main moite serrée de plein cœur avec une autre sienne sur la Sente j'oublie presque l'abîme qui peuple son regard.

Ce drap noir tendu pour éloigner l'absence et la souffrance j'aimerais le déchiffrer, le déchirer de mes mots.

J'aimerais éloigner les ténèbres froides, refuge à la différence.

Je suis sûr qu'au-delà de la porte, du jardin de la cave, de ces ruines du monde, bourgeonne une forêt qui avance. Elle engloutit les doutes, les craintes, les cris mais surtout les vilenies.

Parfois j'oublie presque que nous sommes ces fleurs qui poussent sur les immondices.

Nous sommes ces bouquets surannés jetés dans la poubelle.

J'oublie presque les :

-"Eh vermine, viens là !

J'ai le remède pour toi !

Baygon jaune pour les rampants !

T'es bien un rampant hein dit ?

Tenez le bien !

Bernard ouvre lui bien la bouche !

Tiens déguste !"

Et ensuite la brûlure atroce que je suis alors.

Ce souvenir ne me quitte pas.

Mais la blessure dans mon œil est plus douloureuse encore.

Une tortue toute de carapace et chitine épaisse chemine à mon côté.

Mes mots restent figés dans l'encrier.

Mes gestes confus glissent comme des rêves tordus.

Des sévices infligés par le balourd Bernard j'ai conservé des séquelles.

Mon visage offre à qui le contemple les stigmates de mes brûlures.

Mon teint est légèrement bilieux, à raison des greffes successives, comme des reprises de l'écorce du mélèze après un incendie.

Ma bouche, mobile sous ses peaux mortes, ces fesses imberbes et pudiques posées de part et d'autre de mon nez fin et classique, dissimulent l'intensité de mes sentiments.

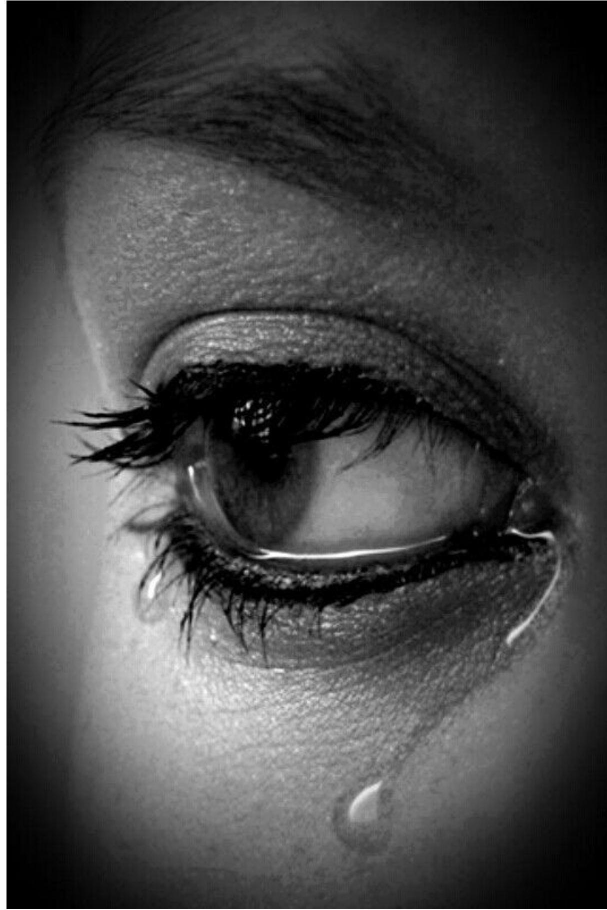
Mes yeux sont en revanche intacts et ont conservé la pureté des glaciers.

Si ma nature menue, voire frêle a attiré mes tourmenteurs, mon timbre grinçant et sans appel et la puissance de mon regard dissuaderaient toute tentative maintenant.

Au-delà du voile, mon visage a la pâleur de l'os de part et d'autre de mon bec.

Mes immenses ailes blanches et cotonneuses forment une robe magnifique.

Mes yeux percent le temps et interrogent nos pairs, les défunts oubliés, afin de les rassurer et leur rendre leur dignité.



Ce sont leurs larmes qui perlent au revers de leurs joues dont mon temps s'abreuve.

Ce sont leurs misères petites et grandes qui me submergent.

Parfois je m'y noie.

Tout comme les corps menus de mes amis, dans la confusion de notre refuge que conjugue le présent, s'agitent dans le silence tumultueux de leurs rêves, comme des cauchemars. Ces soubresauts, ces spasmes m'assèchent. Montent les eaux intérieures qui noient toutes mes certitudes.

Ils me taisent leurs souvenirs, ceux qui conjurent la misère de notre instant.

Ils me donnent seulement à voir leurs silhouettes d'anges bizarres.

Notre paix fragile entre l'ici et l'ailleurs est-elle encore possible ?

Par dérision, sans doute, me connaissent-ils sous le nom de *Kaïros*.

Alors même que mon cœur et mon âme se déracinent. Elles quittent le trouble. Elles franchissent l'onde d'égrégore qui marque le seuil, dans le vieil atelier noyé dans l'humide et la fange du Marais Moutarde.

Au-delà, je contemple leurs beautés fragiles s'épanouirent.

Et dans leurs regards, je sèche les larmes qui roulent sur la joue de mon Coeur-Miroir.



étrangement

Cette modalité de jeu est une variante de *Les anges bizarres* de Thomas Munier.

Elle nous propose d'incarner des personnes marginales dans toute leur splendeur et leur détresse, au sein d'un monde qui s'étiole. Nous incarnons ces êtres fragiles confrontés aux vicissitudes de leur quotidien, et leur quintessence, cet ange bizarre qui sommeille en elles et s'éveille aux merveilles de l'Ailleurs.

Ici, l'accent est mis sur l'histoire et sur la métamorphose des personnages plutôt que sur la confrontation ou le défi tactique.

Il convient de vous munir de deux sortes de **jetons** : des capsules de bière et des confiseries.

Les premières symboliseront les merles qui s'accumulent, les secondes les beautés moissonnées.

Chacune choisit un **style** de personnage (qui peut être déterminé par un tirage de chiffre ou de fléau), chacune un style différent :

0 / H : la créature

1 / EG : le/la mystique

2 / EM : la métamorphose

3 / O : l'amnésique

4 / R : le/la survivaliste

5 / F : le/la sauvage

Chaque joueuse choisit ensuite **un fléau** qu'elle aura à charge d'incarner en plus de son personnage. Elle doit éviter d'incarner un fléau qui correspond à son ange bizarre (ainsi, la joueuse de la créature ne peut en plus incarner le fléau "horlas").

0 / H : les horlas

1/EG:l'égrégore

2 / EM : l'emprise

3 / O : l'oubli

4 / R : la ruine

5 / F : la forêt

Le jeu se divise en instants. Chaque **instant** se consacre à un personnage. Les autres joueuses incarneront un **fléau** pendant cet **instant**, charge à elles de défier le personnage. Les **instants** peuvent s'imbriquer pour peu que toutes en soient d'accord.

Quand elle incarne un fléau, la joueuse ne dispose d'aucun jeton de décor au départ.

Elle peut entreprendre deux types d'action :

+ **(action faible)** Le fléau offre une opportunité, une merveille ou un ami au personnage : **+1 jeton pour le fléau.**

+ **(action neutre)** Le fléau met en scène un figurant, décrit le décor ou offre une révélation au personnage : **+0 jeton pour le fléau.**

Après que le fléau ait accumulé suffisamment de jetons en accomplissant des actions faibles, il peut les défausser pour accomplir des actions fortes.

+ **(action forte)** Le fléau s'en prend au personnage ou à un de ses proches. Ou bien encore, il investit un lieu ou s'empare d'un objet que le personnage affectionne. Ou enfin le fléau crée un dilemme pour le personnage : **-1 jeton pour le fléau.**

Le décor ne peut pas disposer de moins de 0 jeton, donc on ne peut pas accomplir d'actions fortes à crédit !

Quand elle incarne son personnage, la joueuse ne dispose d'aucun jeton de personnage au départ.

Elle peut entreprendre deux types d'action :

+ **(action faible)** Le personnage se met dans les ennuis à cause de son style ou en dépit de son style. Le e personnage révèle une faiblesse que tout autre, fléau ou personnage, pourra ensuite activer pour 0 jeton. Le personnage ou un de ses proches ou allié subit un rever. Le personnage encaisse une attaque adverse. Le personnage fait une offrande qui lui coûte : **+1 jeton pour le personnage.**

+ **(action neutre)** Le personnage se met en scène. Le personnage révèle de nouveaux éléments à son égard sans que cela ne révèle une faiblesse ou une force. Le personnage entreprend une action face à un adversaire sans que cela ait de conséquence, (par exemple il attaque mais l'adversaire peut parer). Le personnage fait une offrande anecdotique : **+0 jeton pour le personnage.**

Quand le personnage accumule des jetons en accomplissant des actions faibles, il peut les dépenser pour accomplir des actions fortes :

+ **(action forte)** Le personnage progresse en cohérence avec son style. Le personnage révèle une force qu'il pourra ensuite mettre en œuvre pour 0 jeton. Le personnage attaque un adversaire. Le personnage pare une attaque adverse : **-1 jeton pour le personnage.**

Le personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 jeton, sinon il retourne à son quotidien. Il n'est plus l'ange magnifique, seulement l'âme égarée.

Les actions peuvent conduire les personnages à faire des révélations ou des offrandes. Voici plusieurs idées pour déterminer de quel type de révélation ou d'offrande il s'agit :

J'ouvre mon cœur / mon frigo / mes plaies / mon esprit / mon sac / ma porte / mon capot / ma mémoire.